

MOONWALKER™

LE JEU

NIVEAU 1

Les studios de cinéma se divisent en 4 zones dans lesquels se trouvent 7 parties d'un costume de lapin que Michael doit ramasser pour se déguiser et ne pas être reconnu par ses fans. Les utilisateurs de C64/Atari ST/Amiga et IBM PC doivent réunir les parties du costume de lapin dans l'ordre. Surveillez donc le radar qui s'illuminera de certains indices qui vous aideront à repérer ces parties. Évitez à tout prix la grand-mère et le petit-fils, les cowboys à cheval, les frères Biff et les touristes japonais car ils sont tous après l'un de vos disques en platine. Une fois toutes les parties du costume de lapin et les 4 articles spéciaux réunis, vous devez retrouver la moto qui attend de vous emmener à Michaelsville.

NIVEAU 2 – MICHAELSVILLE

Malheureusement, votre déguisement n'a pas trompé M. Big qui a averti ses fans. Sur la route, des barrages ont été établis qui divisent la ville en sections. Vous devez ramasser des orbs lumineux pendant que vous vous trouvez sur votre moto. Ils transformeront celle-ci en une scintillante voiture de sport, la Stratus, capable de sauter par dessus les barrières. Cet effet ne dure que dix secondes; choisissez donc votre chemin avec soin. Si vous échouez, vous aurez besoin d'une nouvelle série d'orbs. Lors de votre course folle à travers les rues, vous pouvez en profiter pour détruire les trafiquants de drogue de M. Big en les écrasant. De temps à autre, vous pouvez également écraser un soldat avant qu'il ne vous dépasse. Si votre fuite vous emmène assez loin, vous n'aurez plus alors qu'à sauter sur un jet-ski pour atteindre la liberté... si les frères Biff vous le permettent, bien sûr!

NIVEAU 3 – CLUB 30

Ainsi donc, vous vous croyez en sécurité dans le Club 30? Détrompez-vous! M. Big a découvert votre repaire et il a l'intention de vous éliminer sommairement. Les gardes apparaissent aux portes et fenêtres; les gosses aussi. Faites donc bien attention. Vous n'avez plus votre déguisement et vous devez donc trouver une arme et des munitions pour faire face au détachement spécial de M. Big. Agissez avec promptitude et emmenez les enfants en sûreté.

M. Big a enlevé Katy afin de vous attirer dans son repaire pour une éventuelle confrontation finale. Armés de leurs puissants pistolets au laser, des soldats et des troupes d'assaut ont été rassemblés dans le but de se débarrasser de vous une fois pour toutes. Affrontez les adversaires dès qu'ils apparaissent mais méfiez-vous du puissant canon à plasma que M. Big a installé. Vous devez le détruire avant qu'il ne vous détruise. Pourrez-vous survivre et emmener les enfants en lieu sûr.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128 CASSETTE: Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps et appuyez sur **RETURN**. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone. Suivez les indications d'écran. Pour 128K, jouez en mode 64K.

CBM 64/128 DISQUETTE: Tapez **LOAD""**, 8, 1 et appuyez sur **RETURN**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Pour 128K, jouez en mode 64K.

SPECTRUM CASSETTE: Tapez **LOAD""** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone. Suivez les indications d'écran.

SPECTRUM +3 DISQUETTE: Introduisez la face A de la disquette et amorcez automatiquement. Le jeu se chargera alors et fera dérouler la séquence d'introduction. Appuyez sur le bouton **FEU** pour charger le premier niveau. Suivez les indications d'écran.

AMSTRAD CASSETTE: Appuyez sur **CTRL** et la petite touche **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone. Suivez les indications d'écran.

AMSTRAD DISQUETTE: Tapez **RUN"DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et fera dérouler la séquence d'introduction. Appuyez sur le bouton **FEU** pour charger le premier niveau. Suivez les indications d'écran.

ATARI ST DISQUETTE: Introduisez la disquette 1, allumez l'ordinateur et le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez les indications d'écran.

CBM AMIGA: Allumez l'ordinateur, introduisez la disquette 1 et le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez les indications d'écran. Si vous avez deux lecteurs de disquettes, introduisez la disquette 2 dans le lecteur externe.

IBM PC & COMPATIBLES: Introduisez la disquette 1 dans le lecteur à l'indication A>. Tapez **MW** suivi d'une lettre pour déterminer la carte graphique utilisée, par exemple: EGA = **MW E** CGA = **MW C** TGA = **MW T**

Vous pouvez utiliser soit le clavier soit un manche à balai analogique. Les touches sont définissables par l'utilisateur.

Toute autre fichier d'exécution utilisé ne se déroulera pas.

PERMUTATION DE DISQUETTES

Assurez-vous qu'il y ait toujours une disquette dans le lecteur quand vous êtes en train de jouer. Si le programme cherche un fichier alors que le lecteur est vide, utilisez l'option Retry (essayez de nouveau) du message d'erreur et le programme devrait alors se poursuivre.

© 1989 Key Punch Software Inc. Tous droits réservés.

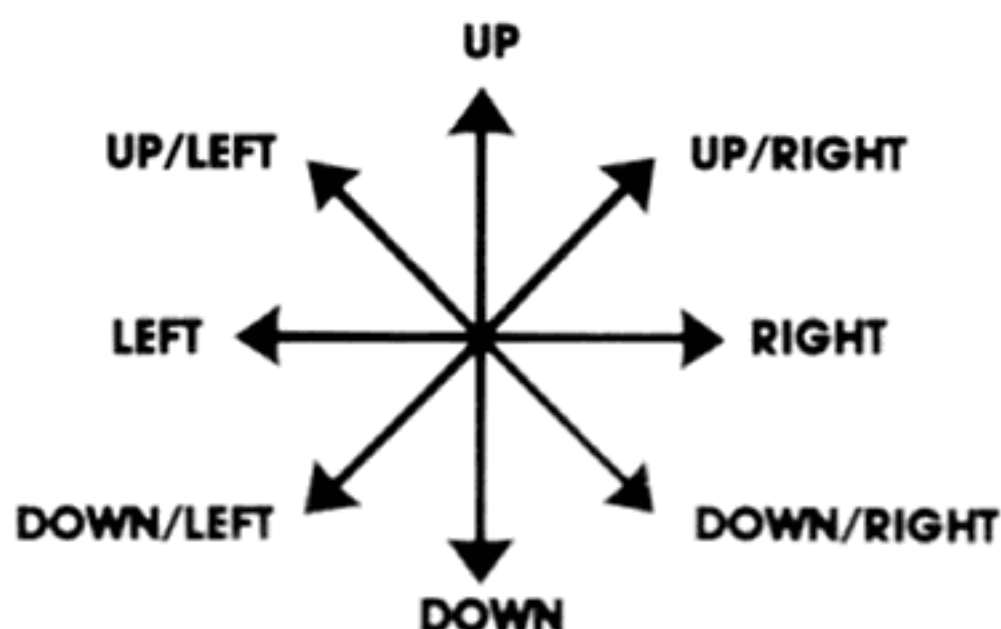
© 1989 Triumph International Inc. Tous droits réservés.

Fabriqué et distribué sous licence par U.S. Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Téléphone 021 625 3388.

Les droits d'auteur subsistent sur ce programme. Toute émission, diffusion, représentation publique, copie ou ré-enregistrement, location, location à bail et vente non autorisés, sous tout système d'échange et de ré-achat et sous toute forme, strictement interdits.

LEVELS 1 & 2

(Stufen 1 & 2) (Niveaux 1 & 2) (Livelli 1 & 2)



~~Note: Level 1 only. FIRE button. Run/Walk.~~

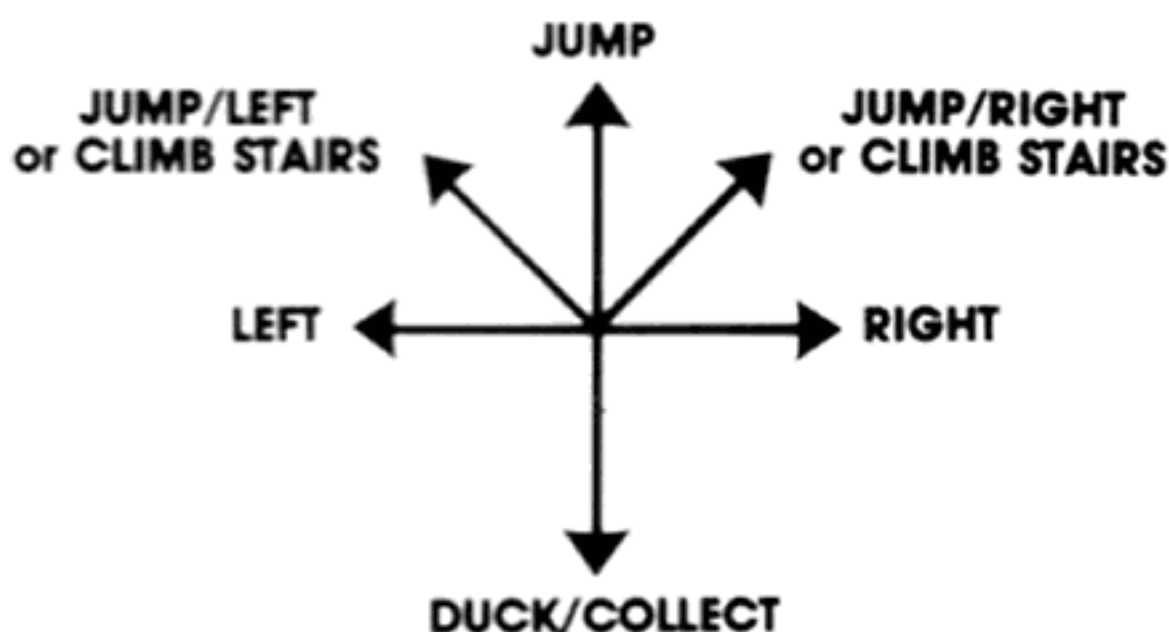
Anmerkung: Nur für Stufe 1. **FEUERKNOPF** = Gehen/Laufen.

Note: Niveau 1 seulement. Bouton **FEU** = Courez/Marchez.

Nota: Solo Livello 1. Bottone di **FUOCO** = Corre/Cammina.

LEVEL 3 MOVEMENT

(Stufe 3 – Bewegung) (Niveau 3 – Mouvements) (Livello 3 Movimenti)

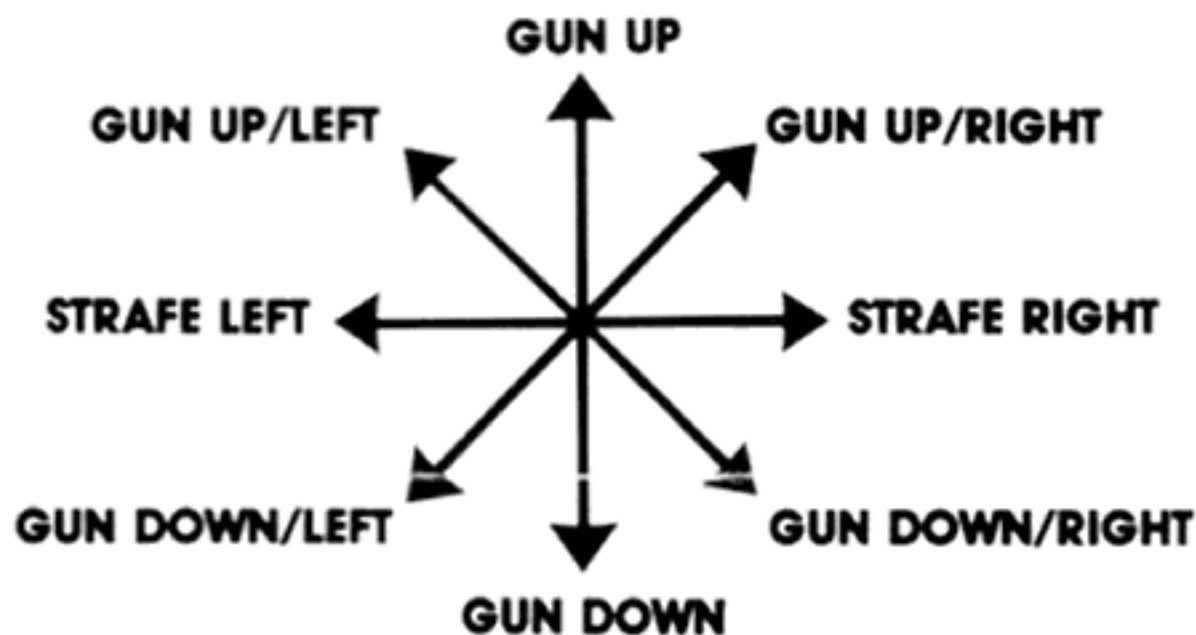


LEVEL 3 – FIRE OPTIONS (WITH FIRE BUTTON PRESSED)

(Stufe 3 – Feueroptionen – Feuerknopf gedrückt)

(Niveau 3 – Options Feu – avec bouton feu enfoncé)

(Livello 3 – Opzioni di Fuoco – con bottone premuto)



HINT – Move diagonally to save ammunition.

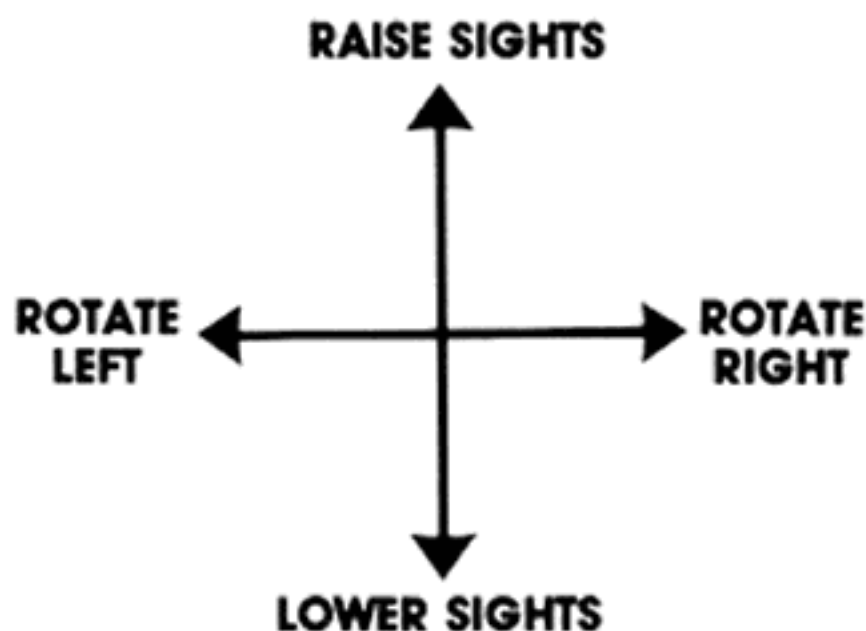
HINWEIS – Diagonale Bewegung, um Munition zu sparen.)

ANDICE – Déplacez-vous en diagonale pour économiser les munitions.)

SUGGERIMO – Muove in diagonale per risparmiare munizioni.)

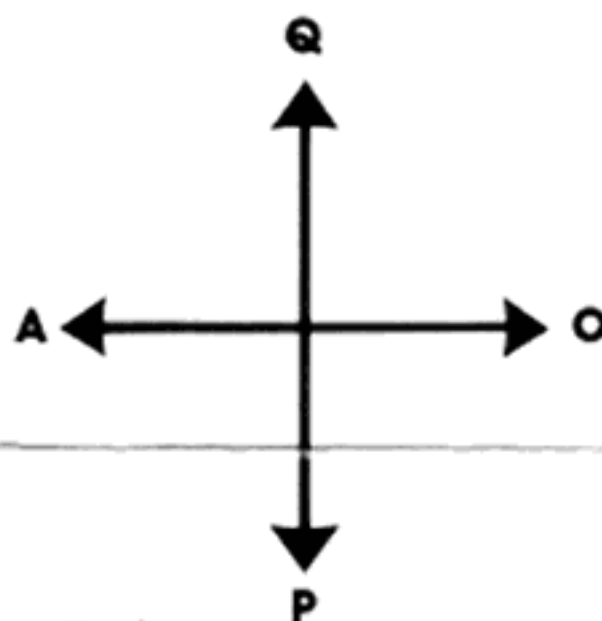
LEVEL 4

(Stufe 4) (Niveau 4) (Livello 4)



KEYBOARD CONTROLS

(Tastatur-Steuerung) (Commandes de Clavier) (Controlli Tastiera)



SPACE BAR = Fire (Level 1 = Run).

LEERTASTE = Feuer (Stufe 1 = Gehen/Laufen)

BARRE D'ESPACEMENT = Feu (Niveau 1 = Courez)

BARRA = Fuoco (A Livello 1 - Corre)

16 bit (Atari ST, Amiga, PC) may also use cursor keys and numeric keypads.

PC users note:

1) Ensure number lock is on. 2) C changes CGA palette.

16 BIT (Atari ST, Amiga, PC) können auch Cursor und Zahlentastatur benutzen.

PC-Benutzer bitte beachten:

1) Nummernschloß muß eingestellt sein. 2) C stellt zur CGA-Palettenversion um).

Les 16-bits (Atari ST, Amiga, PC) peuvent également utiliser les touches de curseur et les claviers numériques.

Note aux utilisateurs de PC:

1) Assurez-vous que number lock est activé. 2) C change la palette CGA.

Utenti con 16 bit (Atari ST, Amiga, PC) possono usare anche i tasti cursore e il tastierino numerico.

Nota per utenti PC:

1) Assicurarsi che bloc num sia accesso. 2) C modifica la palette CGA.

COMMON KEYS – ALL COMPUTERS

(Tasten für alle Computer) (Touches communes à tous les ordinateurs)

(Tasti comuni a tutti i computer)

- M** Toggles music on/off (except Spectrum 48K)
schaltet Musik ein oder aus (außer Spectrum 48K)
Permutation entre Musique En/Hors fonction
(sauf Spectrum 48K)
Musica accesas/spenta (eccetto su Spectrum 48K)

- H** Toggles Pause.
schaltet Pause ein oder aus.
Permutation Pause/Réprise.
Pausa/Ripresa.

AZERTY KEYBOARD USERS

(Für AZERTY-Tastatur) (Utilisateurs de clavier AZERTY) (Utenti con tastiera AZERTY)

Q = A A = Q.

UK	FRANCAISE	DEUTSCH	ITALIANE
Up	Haut	Hoch	Su
Down	Bas	Runter	Giù
Left	Gauche	Links	Sinistra
Right	Droite	Rechts	Destra
Jump	Saut	Springen	Salta
Climb Stairs	Monter Escaliers	Treppe steigen	Salire Scale
Duck/Collect	Esquiver/Ramasser	Ducken/Aufheben	Abbassa/Raccoglie
Gun Up	Pistolet en Haut	Pistole hoch	Arma Su
Gun Down	Pistolet en Bas	Pistole runter	Arma Giù
Strafe Left	Mitrailage Gauche	Beschuß nach links	Raffica Sinistra
Strafe Right	Mitrailage Droite	Beschuß nach rechts	Raffica Destra
Raise Sights	Rélever Guidon	Aufblicken	Alza Mirino
Lower Sights	Rabaisser Guidon	Runterblicken	Abbassa Mirino
Rotate Left	Rotation à Gauche	Nach links drehen	Ruota Sinistra
Rotate Right	Rotation à Droite	Nach rechts drehen	Ruota Destra
Movement	Mouvement	Bewegung	Movimento
Space Bar	Barre d'Espacement	Leertaste	Barra
Fire Button	Bouton Feu	Feuerknopf	Bottone di Fuoco